Manuel d'utilisation de l'interface utilisateur

Ecole Numérique Pour Tous 2.0

iMaugis
La coopérative inform'éthique

École Numérique Pour Tous 2.0

Sommaire

Interface Élève.....1
Interface Enseignant..... 3
passage en mode Élève..... 5 A
Interface Administrateur.....6
passage en mode Élève ou Enseignant..... 6 B
création de Nouvelles Rubriques..... 6 C
déplacement des Rubriques.....7 D
suppression d'une Rubrique..... 7 E
modification d'une Rubrique.....7 F
sauvegarde des modifications..... 7 G
restauration aux valeurs d'origine..... 7 H
création de Nouvelles Commandes..... 8 I
déplacement de Commandes.....8 J
création de Commandes par Glisser-Déposer..... 9

iMaugis
La coopérative inform éthique

Enpt-Gui est le lanceur d'applications de la solution **Enpt 2.0** (École Numérique Pour Tous 2.0). Il permet le lancement de logiciels depuis une interface épurée et fonctionnelle.

L'interface est composée de boutons qui regroupent les logiciels par matière.

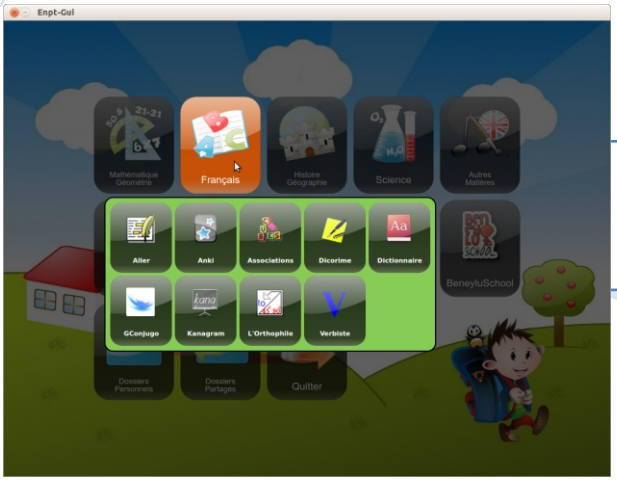
Quand le curseur passe par dessus un bouton, le bouton change de couleur.

Un clic sur le bouton actif grise tous les autres boutons ainsi que le fond d'écran, le bouton actif reste actif et un menu contextuel apparaît, dévoilant les logiciels associés à ce groupe.

Quand le curseur de souris se déplace sur un logiciel, son bouton de lancement devient actif et change lui aussi de couleur.

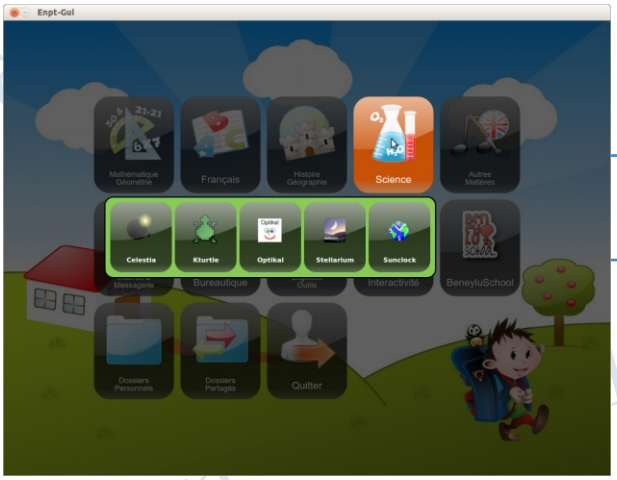
Un clic sur le bouton de lancement du logiciel lancera le logiciel et le menu se refermera.

On peut fermer le menu en cliquant n'importe où en dehors du menu.



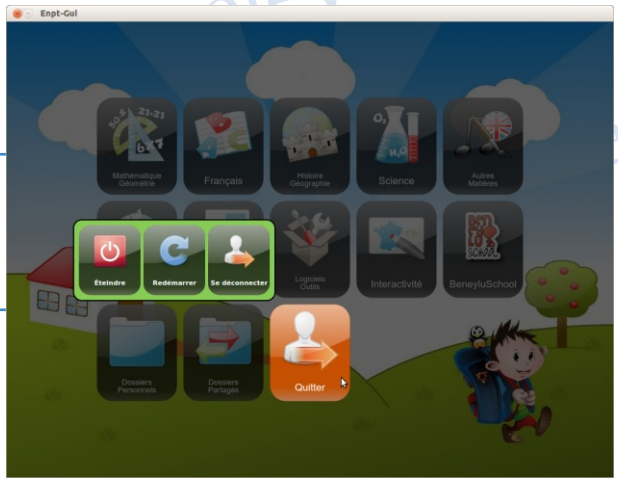
Le menu "Français" regroupe les applications orthographe, grammaire, dictionnaire, conjugaison...

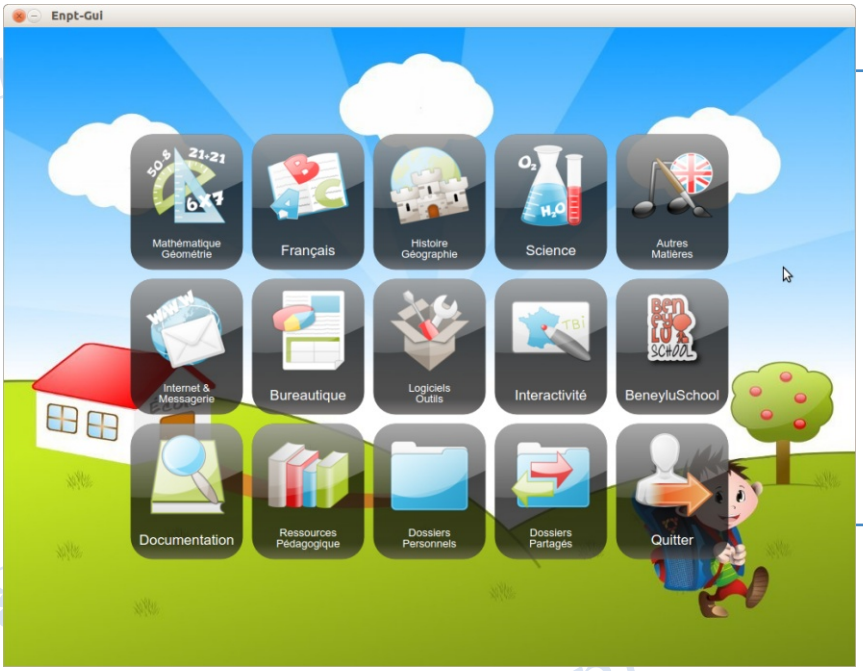
Le menu "Bureautique" regroupe les application de traitement de texte, de feuille de calcul, de diaporama et de visualisation de PDF.



Le groupe "Sciences" regroupe quelques applications autour des matières scientifiques.

Le groupe "Quitter" permet d'éteindre le poste, de se déconnecter ou de redémarrer le poste.

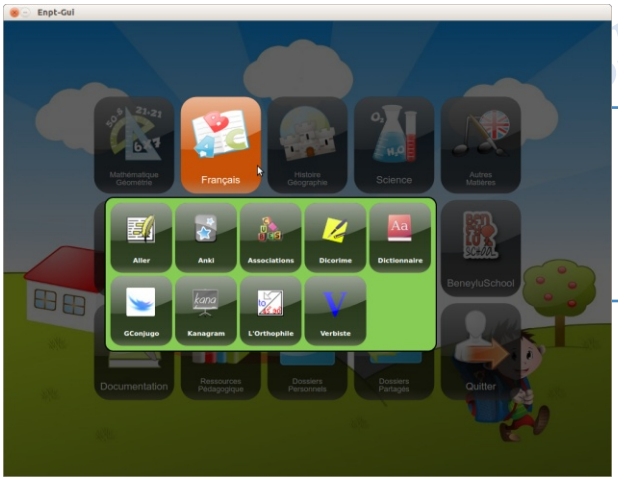




Enpt-Gui est le lanceur d'applications de la solution Enpt 2.0 (École Numérique Pour Tous 2.0). Il permet le lancement de logiciels depuis une interface épurée et fonctionnelle.

L'interface est composée de boutons qui regroupent les logiciels par matière.

Quand le curseur passe par dessus un bouton, le bouton change de couleur.



Un clic sur le bouton actif grise tous les autres boutons ainsi que le fond d'écran, le bouton actif reste actif et un menu contextuel apparaît, dévoilant les logiciels associés à ce groupe.

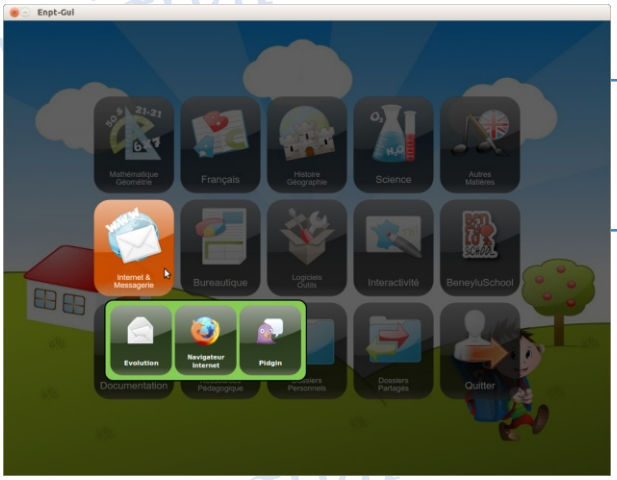
Quand le curseur de souris se déplace sur un logiciel, son bouton de lancement devient actif et change lui aussi de couleur.

Un clic sur le bouton de lancement du logiciel lancera le logiciel et le menu se refermera.

On peut fermer le menu en cliquant n'importe où en dehors du menu.

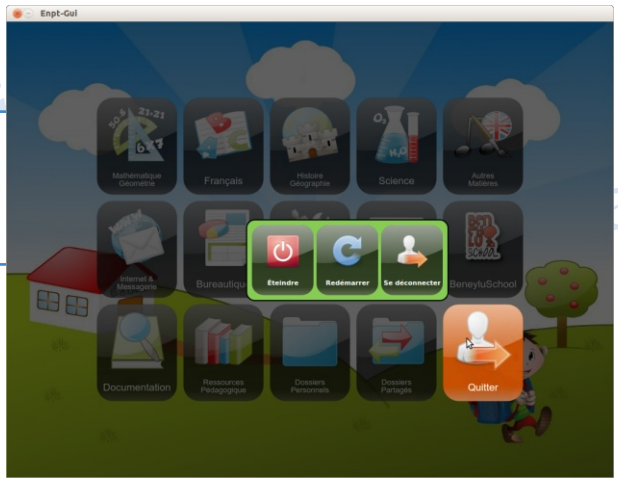
Le menu «Français» regroupe les applications orthographe, grammaire, dictionnaire, conjugaison...

Le menu «Bureautique» regroupe les application de traitement de texte, de feuille de calcul, de diaporama, et de visualisation de PDF. Ce menu possède les version OOo pour les élèves et la version LibreOffice pour l'enseignant.



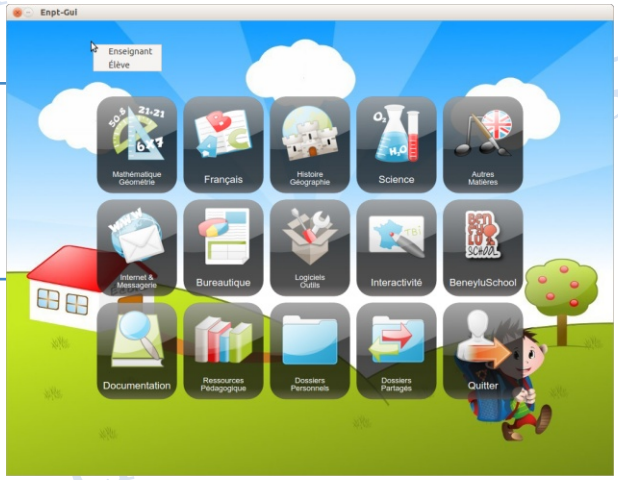
Le groupe «Internet & Messagerie» regroupes client de messagerie, Navigateur Web et messagerie instantanée.

Le groupe «Quitter» permet d'éteindre le poste, de se déconnecter ou de redémarrer le poste.



Le groupe «Interactivité» permet d'utiliser la caméra, ainsi que le Tableau Blanc Interactif.

En tant qu'enseignant, faire un clic droit sur le fond d'écran fait apparaitre un menu contextuel qui permet de changer d'interface et de commuter vers l'interface élève



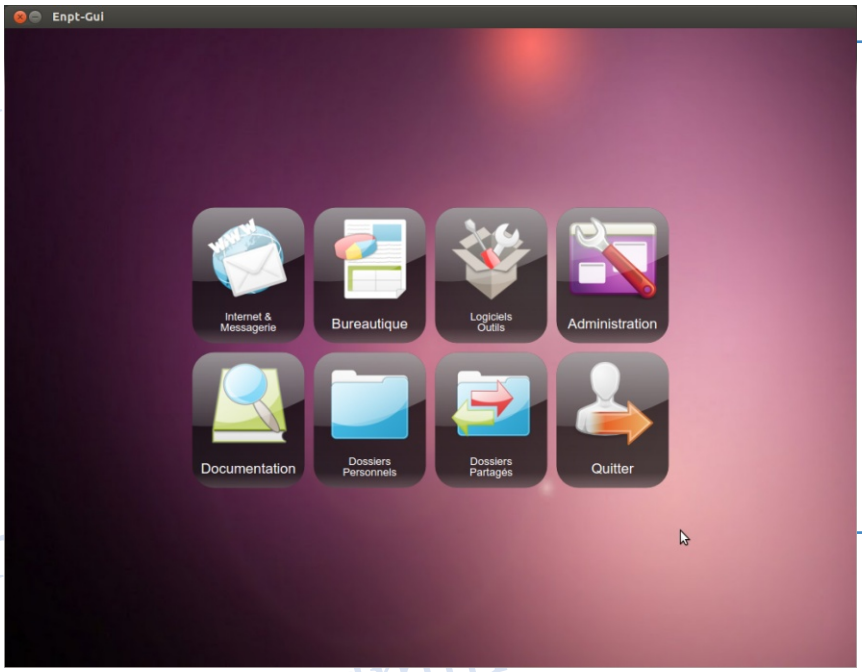
A

L'interface est passée en mode élève, ce qui permet de montrer le fonctionnement de l'interface aux élèves, d'autant mieux qu'elle sera projetée sur le Tableau Blanc.

Un clic droit sur le fond d'écran permet de commuter vers l'interface enseignant.

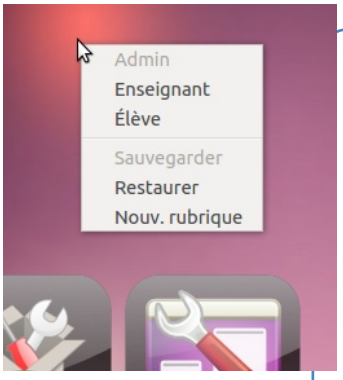
L'interface Enseignant ainsi que l'interface Élève sont configurables par l'Administrateur. Contactez-le pour toute modification.

enseignant



Vous voici dans l'interface d'administration d'ENPT 2.0. Pour le fonctionnement de base des icônes, veuillez vous reporter à la documentation enseignant.

Nous allons nous concentrer dans ce document sur la partie administration proprement dite.



B

Avec l'accès administrateur à l'interface **ENPT 2.0** vous pouvez faire des modifications sur l'interface administrateur aussi bien que sur celle de l'enseignant ou celle de l'élève. Par un clic droit sur le fond de l'interface, vous pouvez commuter vers l'interface Enseignant ou l'interface Élève.

Une fois sur l'interface sur laquelle vous comptez faire des modifications, vous pouvez ajouter une nouvelle rubrique avec un clic droit sur le fond d'écran et "nouvelle rubrique" dans le menu contextuel.

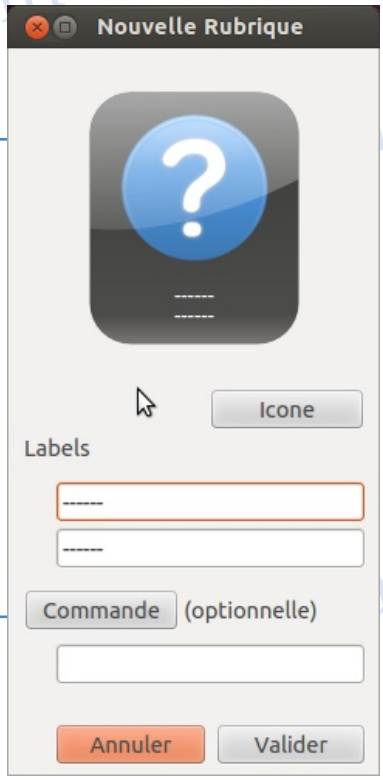
C

Dans la boîte de dialogue "Nouvelle Rubrique" vous allez associer une icône au bouton de votre rubrique, un ou deux labels pour donner un nom au bouton.

S'il ne doit avoir qu'une ligne de label, elle doit être sur la première ligne et il faut supprimer les tirets sur la seconde ligne.

Si le bouton rubrique doit être une commande, vous devez associer une commande à la rubrique. Cette commande sera fonctionnelle seulement si vous ne créez pas de sous-menu associé à ce bouton.

Suite à validation, l'icône de la nouvelle rubrique apparaît après les icônes existantes.



D

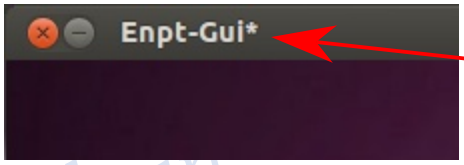
E

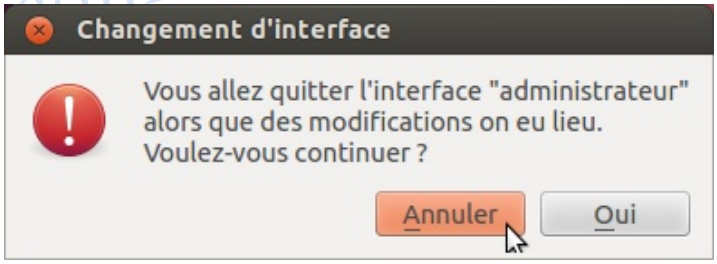
Si vous désirez déplacer l'icône parmi les autres, un clic droit sur l'icône et vous pourrez ensuite la déplacer avec "avant" et "après" dans le menu contextuel. Pour supprimer une rubrique, un clic droit sur l'icône de la rubrique, puis "Suppression" dans le menu contextuel.

Attention ! la suppression d'une rubrique provoque la suppression des commandes associées.

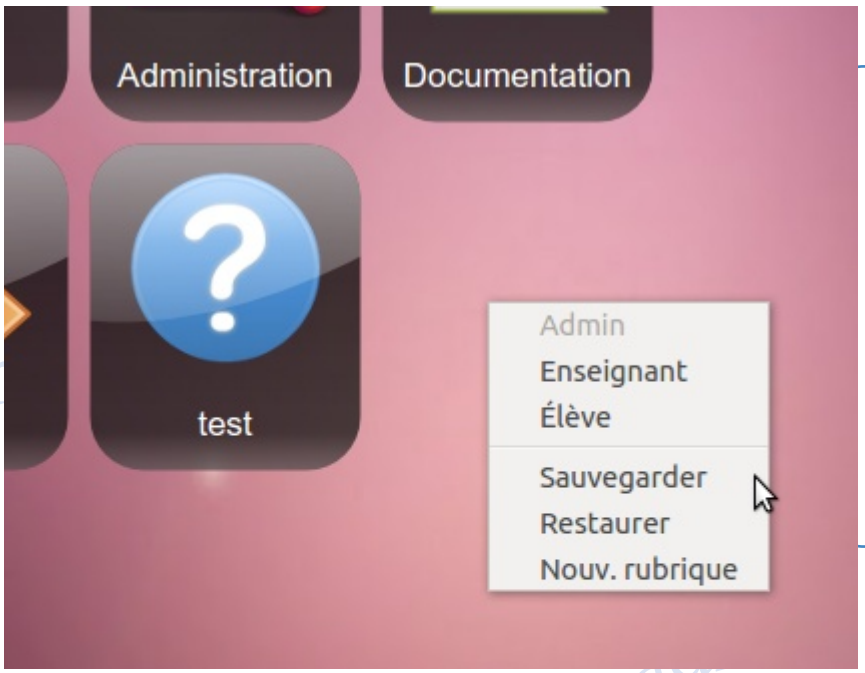
F

La modification de l'icone ou du label d'une rubrique se fait par "Modification" dans le menu contextuel.





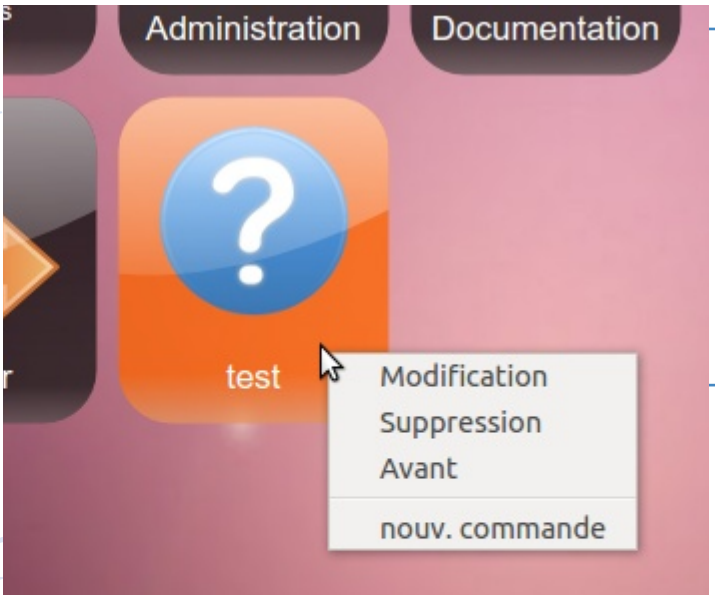
Suite à toute création ou modification de l'interface, un astérisque apparaît dans la barre de titre de l'interface administrateur, mais rien ne l'indique sur l'interface Enseignant, ni Élève. Si vous voulez changer d'interface en y ayant effectué des modifications, le logiciel vous préviendra.



G

H

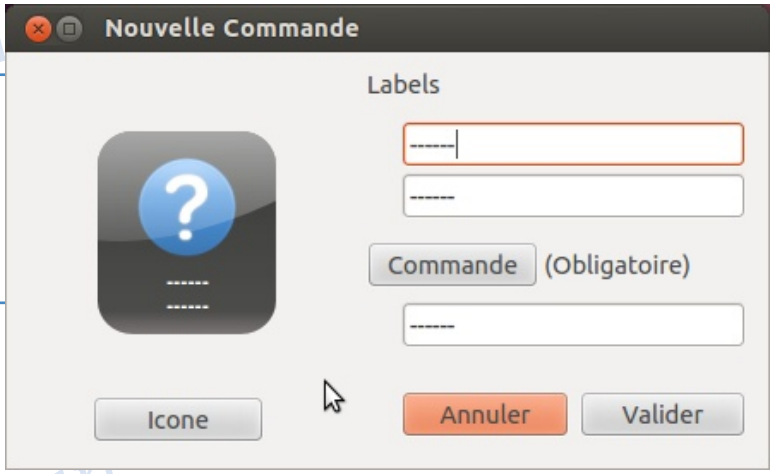
Vous pouvez sauvegarder les modifications de l'interface en cours avec la commande "Sauvegarder" du menu contextuel. Si trop de modifications ont été faites et que vous désirez revenir à l'interface d'origine, celle fournie à l'installation du logiciel, un "restaurer" du menu contextuel le fera.

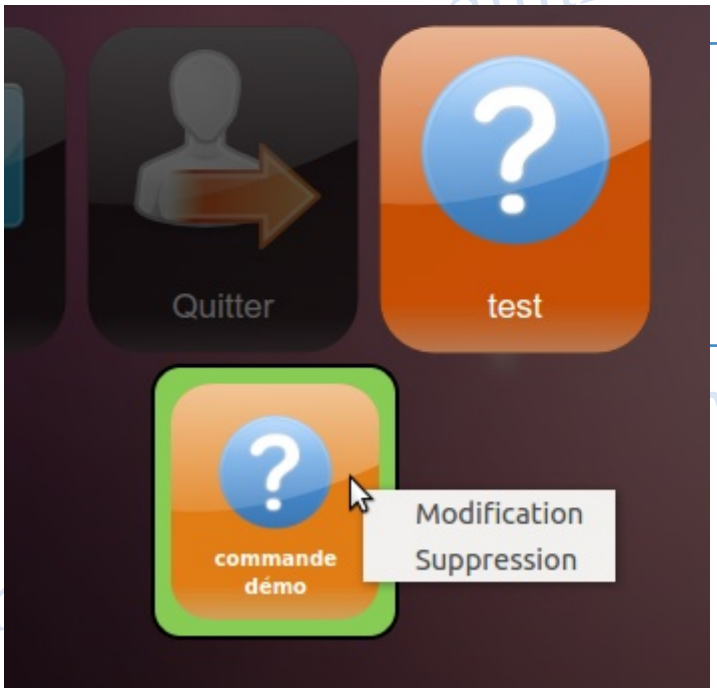


I

Maintenant que vous savez créer des boutons "Rubrique", nous allons créer des commandes dans un menu associé aux boutons Rubrique. Vous pouvez faire un clic droit sur le bouton Rubrique dans lequel vous devez ajouter un bouton Commande, et faire "Nouvelle commande".

Une boite de dialogue reprenant les même éléments que pour les boutons Rubrique apparait, sauf que pour les boutons Commande, la commande est obligatoire.

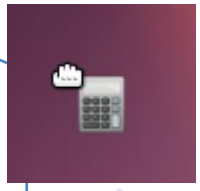




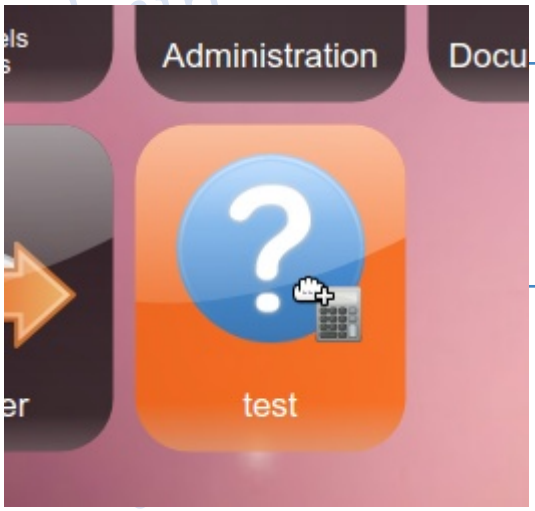
J

Une fois validé, le bouton Commande apparait dans le sous-menu Rubrique correspondant. Vous pouvez ensuite le modifier, le supprimer, le déplacer dans le sous-menu, avec "avant" et "après", s'il y a plusieurs icones Commandes, bien entendu.

La deuxième méthode pour créer un bouton Commande est de faire un «glisser-déposer» depuis le menu Applications vers le bouton Rubrique dans lequel on veut créer le bouton Commande.



Quand vous tirez l'application depuis le menu "Applications", le curseur de la souris devient une main et l'icone de l'application se place sous le curseur.



Quand on passe le curseur au dessus des boutons Rubrique, ils deviennent oranges et un petit «+» apparait au niveau du curseur, ce qui signifie que si vous lachez le clic de la souris, la Commande sera associée à cette Rubrique.

La boite de dialogue de création de Commande apparait, déjà préremplie. Il ne vous reste plus qu'à faire les retouches nécessaires avant de valider la Commande.